no.535
1997年2/15
アミューズメント通信
FEBRUARY 15, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

震災で大被害受けたテヅカ所有ビル

2年ぶりに再建

神戸・西宮の被災ロケの大半は消滅

阪神大震災で大きな被害を受けた、㈱テヅカ（本社兵庫県西宮市、手塚明雄社長）所有の五階建てビルは数ヵ月かかって解体、撤去され、新たに三階建ての「TSビル」の建設が進められていたが

写真上は完成した「TSビル」（西宮市田中町）。下は同じ場所で被災した旧ビル（1階部分のゲーム場と労金の店舗は地下にめり込んでしまった）

このほど完成。一階部分の同社直営ゲーム場「タロフォフォ」（約三百三十平方㍍）とともに十二月中旬オープンした。

旧ビルは阪神電鉄西宮駅前にあり、九四年三月にテヅカが取得（土地はテヅカ、建物は子会社のTSコーポレーションが取得）したもの。鉄筋五階建て（一部六階）で一―二階が店舗、事務所、三階以上が賃貸マンション（計約千八百平方㍍）となっていた。その一階部分にタイトーのゲーム場「タイトーイン・ニシノミヤ」（約百五十平方㍍）と労金の店舗があり、地震とともに一階部分は地下に押しつぶされ、ビル全体も大きく傾くなど大きな被害を受けた。

このため店舗、事務所、マンションのすべての賃貸を解消、公的費用で解体、撤去した。跡地に建設する新ビルについてはさまざまな構想があったが、自己資金で建設しなければならないことから鉄骨三階建てとし、一階にTSコーポレーションのゲーム場（約三百三十平方㍍）を設け、二―三階を貸事務所とした。

旧ビル取得のための借入金残高一億八千万円と、新ビル建設のための借入金三億円の計四億八千万円を負担しての新たな再出発となった。旧ビルと比べ道路に面した部分に広い自転車置場を設け、フロアごとの天井の高さも大きくとり、将来四階以上も追加建設できるようにしている。

ゲーム場「タロフォフォ」は入口部分を全面ガラス貼りにするなど全体に明るくし、アーケードゲーム機とTVゲーム機など約八十台を設置している。

テヅカ経営によるゲーム場で他に被害を受けたのは、阪急電車西宮北口駅前の「インベーダーハウス」があるが、ビル解体とともに撤退した。被害の少なかった神戸・三宮駅前「さんプラザ」二階の「シャーク」は九六年四月、新たに共同経営となった。

西宮市内では阪神・西宮の「ゲームプラザ王冠」（テヅカなど五社のリース先）が倒壊、新たに建て直した。阪神・今津の友商「ゲームプラザコスモ」は倒壊したが、都市計画にかかっているためか、今なお撤去されず無残な姿をさらしている。

神戸市内では三宮駅前の大王振興「カジノ・ド・三宮」が倒壊、撤去して新ビルを建設、九六年十一月に再スタートを果した。大王振興は震災直後に本社をセガ社関西支店内に移転したままとなっている。

神戸市内で被害の大きかったビル内ゲーム場の多くは、そのほとんどすべてが廃業に追い込まれており、生活や職場を含めた総合的な経済復興が進まない限り、なかなか再オープンまでたどり着かない――というのが現状だ。

「タロフォフォ」の店内で、上の写真は山本英世店長

セガ社、今期270億円を特損に

米国家庭用の累損処理

16ビット機の在庫処分も世界的に実施

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は十二月二十七日、米国家庭用子会社セガ・オブ・アメリカ社（SOA、カリフォルニア州レッドウッドシティ、入交昭一郎会長兼CEO）の過去の累積損失約二百三十億円とセガ社16ビット機在庫処分約四十億円の計二百七十億円を、九七年三月期の特別損失として一括処理すると発表した。これに伴い業績予想を大幅に下方修正した。

セガ社によると、家庭用市場は16ビット機から32ビット機への移行期にあるが、クリスマス商戦の見通しがほぼついたことから、「メガドライブ」（米国では「ジェネシス」）の「32X」、「メガCD」など16ビット機関連製品の在庫処分（約七十億円。うち四十億円をセガ社の特別損失で処理）を世界的に実施することにした。

一方SOAの当期業績は当初見通しより悪化することになり、資本金二億千五百五十万ドル（約二百三十億円）に相当する累積損失が生じることから、これを一掃するため一〇〇%減資することにした（今後の増資は未定）。従って、米国での持株会社であるセガ・ホールディングスUSA社への投資勘定のうち、SOAへの投資分約二百三十億円をセガ社で特別損失として処理することになった。

業績予想は大幅下方修正となるが、前期対比では単独・連結とも増収増益の見込みだ、とセガ社では説明している。

修正後の九七年三月期（単独）の売上高は前年比四・〇%増の三千六百億円、経常利益は四・一%増の三百三十億円、当期利益は〇・一%増の五十三億一千万円が見込まれている。前回十一月の予想では売上高三千八百億円、経常利益三百三十億円、当期利益百六十億円が見込まれていたので、それと比べ売上高は五・三%、当期利益は六六・八%減らしたことになる。

修正後の九七年三月期の連結売上高は前年比九・一%増の四千二百億円、経常利益は一四九・二%増の百十億円、最終利益は二五・九%増の五十三億円が見込まれている。前回五月の予想では連結売上高四千三百億円、経常利益二百七十億円、最終利益百億円が見込まれていたので、それと比べ売上高は二・三%、経常利益は五九・三%、最終利益は四七・〇%減らしたことになる。

サノヤス・ヒシノ明昌

ベコマ社と提携

日本での独占販売権など

㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）は一月六日、オランダのベコマ・インターナショナル社（本社ヴルドロープ）と正式に技術提携し、日本での独占販売代理権を取得、またベコマ社の株式の一部を取得したと発表した。

ベコマ社はローラーコースターなど遊園施設の世界的メーカーのひとつで、懸垂型の「サスペンデッド・ルーピングコースター」を開発したことで知られている。九六年六月ユニバーサルスタジオ・ハリウッドにオープンした大型アトラクション「ジュラシックパーク・ザ・ライド」のライドシステムも納入した。

サノヤス・ヒシノ明昌は「サスペンデッド・ルーピングコースター」の日本への導入など、これまでも協力関係にあったが、双方の技術開発力を高め、安全で満足してもらえる遊園施設を開発するため技術提携することになったもの。ベコマ社製品の日本での独占販売権取得により、サノヤス・ヒシノ明昌は自社製品と併せ、幅広く対応できることになった。

ベコマ社の株式は十二月中旬、約一〇%を五億円で取得した。ベコマ社の売上高は一億二千万ギルダー（約七十九億円）、従業員は二百六十人。主な製品に「ブーメラン」、「インバーティゴ」、「サスペンデッド・スカイフライヤー」などがある。

第2回アジアAMショー
11月シンガポール開催
JAMMA第38回理事会で、各種委員会設置

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は十二月十八日、JAMMA会議室で第三十八回理事会を開き、香港ショーに引き続き十一月、シンガポールで「アジアAMショー」を催すことなど決めた。代理二名を含む理事十五名と監事二名、それに通産省から二名出席した。

まず正会員として㈱カネコ（旧・㈱金子製作所本社東京都三鷹市、金子浩社長）の入会が承認された。昨年九月の第三十四回AMショーの収支仮決算案が報告され、了承された。収入面では出展料が約千四百万円増加したが、一般入場料が約五百万円減少した。支出面では経費を削減し、利益約二千四百万円、税引後利益約千三百万円となるもようだ。辻本憲三副会長は、出展社の費用を含めどれだけ入場者、剰余金があったか調べたらどうか、という提案があり次回から調査することになった。

九七年の第三十五回AMショーでJAPEAとの共催を続けるかどうかについて、中山会長はJAPEA側の努力が足らないとし、剰余金の分配をこれまでの一〇%から五%に変更することを条件に今回も共催に応じると説明、了承された。AMショーは九月十八－二十一日の四日間（うち後の二日間は一般公開）、東京ビッグサイトで開催する。出展料は一万円値上げして十五万円（一小間）を予定する、など承認された。五千万円の広告宣伝費は削減するなど予算を作り直すことが了承された。

「アジアAMショー」について、昨年十一月の香港ショーの報告書案を高橋和治専務が説明。辻本副会長は、「一－二日目の一般入場客が少ないのは宣伝不足だ。ビジネス客の内容は、ジェトロによる招待が含まれるのではっきりしない。効率が悪く、予算を含めもっと検討しなくてはならない」とし、中山会長も「初めてで不手際があったがやむをえない。しかし不明な点もあり、ジェトロと交渉しなければならない」など語った。

以上を前提に「香港ショー」を成功とした上で次回「アジアAMショー」を、補助金なしに九七年も開催したいと中山会長が提案、決定した。開催地などについては、出展社アンケートの結果などをもとに順次決め、九七年十一月、シンガポールで開催する、経費は前回以下とすることで承認された（開催日は十一月十四－十六日となることが後日決まった）。

クレーン機などの景品の上限価格を値上げする件について、警察庁は法令上の根拠がなく、年少者のゲームのおまけとして黙認してきたと説明している――と中山会長は報告。九七年四月から消費税が五%に引き上げられることもあり、業界は大きな困難に直面しているが、AOUとともに対策を検討すべきで、例えば「営業時間の延長」など考慮すべきとしている。これについては否定的な意見もあったが、中山会長は「里見治理事を委員長にして、至急検討したい」としている。

TVゲーム機基板のコネクターに関する新しい「JV規格」が実施されるのに伴い、各社が製造する基板がこの規格に適合しているかどうかを調べるツール（通信状況検証基板）が必要になり、それをナムコが供給することになった、と福田哲夫理事が報告、了承された。

ナムコ「アルペンレーサー」に対し、セガ社「セガスキー・スーパーG」が先のAMショーで出品されたことから、JAMMA会員各社は率先して創造的ゲーム開発をめざし、安易な売れ筋商品追従のそしりを受けることのないよう自戒すべきである――との申し入れがナムコからJAMMAにあったことが明らかになった。同じ趣旨でナムコは十二月二日、セガ社に申し入れ、セガ社は同九日に回答、ナムコが同十七日JAMMAに申し入れたもの。

この「類似製品問題」についてJAMMAがどう対応すべきかとなり、カプコン対データイースト事件（後に和解）では個別対応となったが、各理事の意見もまとまらず、その結果、なんらかの委員会を設け検討することになった。

JAMMA理事会終了後、JAMMA・JAPEA側委員も参加し、第三十五回AMショーのためのショー委員会が開かれ、JAMMA理事会が検討した開催要領で九七年九月にAMショーを開くことが決定された。

写真はJAMMA第38回理事会（12月18日）でのようす

「プリクラ」1月から
タレント版特設
2月からはディズニーキャラも

セガ社は一月六日、「プリント倶楽部2」で㈱ジャニーズ事務所（本社東京都港区、喜多川擴代表）と提携、一月下旬より全国五ヵ所のジャニーズ事務所に、「プリント倶楽部」ジャニーズ・バージョンを設置することになったと発表した。

「プリント倶楽部」ジャニーズ・バージョンは、利用客が、ジャニーズ事務所所属タレントであるSMAP、TOKIO、Kinki kids、V6、ジャニーズジュニアの各タレントと並んだ写真のプリントシールを作ることができるもの。「プリント倶楽部2」では「ST－V」基板を使っていることから、こうした特別仕様も可能になった。

ジャニーズ事務所の所在地は東京・原宿、大阪・心斎橋、京都・嵐山、名古屋・栄、福岡・天神の五ヵ所。

セガ社はさらに一月十六日、ウォルト・ディズニー・エンタープライズ㈱（本社東京、ギー・アルフッド代表）と提携、二月中旬からディズニーキャラクター・バージョンを出荷することになった、と発表した。

「プリント倶楽部2」を使うディズニーキャラクター・バージョンは、利用客がディズニーのキャラクターと一緒に撮った写真シールを作成するもの。二千台出荷する予定だが、キャラクター管理をするため販売せず、すべてリース契約になる。

セガ社はこれまでディズニーキャラクターを、家庭用TVゲームソフトやキッズ・コンピューター（PICO）、業務用クレーン景品などで提携してきており、すでに大きな実績がある。

「プリント倶楽部」は㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）と共同で開発、これまでに八千台を出荷。「プリント倶楽部2」と合わせ、三月までに累計一万四千台を出荷する予定だ。

ナムコ「システム11」から
大幅に能力向上
「システム12」を近く出荷予定

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）はこのほど、業務用TVゲームでこれまでの低価格CG基板「システム11」に続く「システム12」を開発、それに基づく初のソフト「鉄拳3」を発売することを明らかにした。

「システム11」はSCEの家庭用「プレイステーション」基板を利用、ナムコとSCEで業務用に共同開発したもの。すでに多くの実績を重ねていることから、さらに一歩開発を進め「システム12」では「システム11」よりCPU処理、レンダリング（描画）処理の能力を五〇%増やし、画質コントロール、時限ソフトを実現する時計機能を追加、その他画質など向上させたうえ、価格を据え置くというバージョンアップの内容だ（毎秒百五十万ポリゴンの処理能力がある）。

ゲーム内容の適合性もあり、「システム11」は「システム12」と並行して継続する。「PS」用ソフトへの移植は「システム11」のほうが容易で、「システム12」は業務用に特化されたCG基板と言うことができる。

特許・実用新案 出願公告・公開
（12月21日～1月15日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願公告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十二月二十五日＝「軌道走行乗物の逆走防止装置」、ザ・ウォルト・ディズニー社（米国）、㈱オリエンタルランド（千葉）、2567181、4-65706。「水路走行乗物の速度制御装置」、同、2567183、4-14894。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、2567266、63-29830。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2567476、1-216585。同、2567478、1-224074。「メダル投入装置」、同、2567515、2-277122。

一月八日＝「ゲームシステム」、任天堂㈱（京都）、2568393、7-214321。

実用新案登録（旧）

十二月二十五日＝「川下り遊戯装置の水路」、㈱石井鐵工所（東京）、2521360、2-187447。「小形標的ゲーム機」、㈱トーゴ（東京）、2521674、2-77838。

一月八日＝「クレーンゲーム機用景品吊上装置」、㈱タイトー（東京）、2521809、2-40220。「疑似体験遊戯装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2522163、2-9753。

特許出願公開

十二月二十四日＝「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-336668。「走行模型体」、コナミ㈱（兵庫）、8-336671請。

一月七日＝「遊技機用コイン補給及び回収装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、9-685。「スロットマシン」、㈱イーグル（東京）、9-686請。「画像遊技装置」、サミー工業㈱（東京）、9-687。「対戦ゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、9-738。「シミュレータの操作入力装置」、同、9-742。「ゲームのための証明書発行方法および装置」、富士写真フイルム㈱（神奈川）、9-739。「魚釣り模擬装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、9-740。「ゲーム装置」、同、9-743。「ゲーム操作スイッチ」、東海通信工業㈱（東京）、9-741。

一月十四日＝「ゲーム機における景品払出し装置」、大平技研工業㈱（岐阜）、9-10428。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、9-10433。「スクロールスクリーンの立体的表示方法」、同、9-10434。「回転する筒状物体の立体的表示方法」、同、9-10435。「ビデオゲーム機」、同、9-10436。同、9-10437。同、9-10438。同、9-10439。「商業広告可能なゲーム機システム及びゲーム方法」、ソニー㈱（東京）、9-10440。「遊覧ボートのガイド装置」、三井造船㈱（東京）、9-10441。

今年も近畿地区協主催で
大阪の新年会
風営法の現状に川楠氏不満

AOUの近畿地区協議会（川楠俊太郎会長）は一月六日、大阪・中津の東洋ホテルで恒例の「新春賀詞交歓会」を開き、これに近畿二府四県協会の会員ら二百八十九名が参加した。

これは大阪のオペレーターを中心に八二年から行なわれてきた近畿地区での新年行事。パーティー券方式により、従来は大阪府協以外の会員は割安となっていたが今回は一律一万五千円で実施された。

同地区協事務局の今西徹氏の司会により進められた。川楠会長は挨拶の中で、「今、とくに大阪府警は行き過ぎた景品の使用について、大阪府協を厳しく指導しており、私が府警へ行くとまるで取り調べをしているような応対をする。しかし私たち健全営業者にしてみれば、新風営法が施行され十一年もたつのに、賭博営業など違法業者が後を絶たないのは、八号営業を担当する警察の怠慢だと言いたい。その怠慢が、営業許可およびゲーム場に関するさまざまな問題を誘発しているものと思う。私たちは私たちで健全営業をさらに推進していけばよい」と述べた。

この後、AOUの入江昭造会長が、「昨年は〝プリクラ〟以外はヒット商品もなく苦しい一年だった。今年はウシ年にちなみ、じっくりと一歩ずつ長い不況の坂道を登り、不況の山を乗り越えたい。AOUとしては地域組織拡充、研修会、対人カジノゲーム排除、景品価格改定などに取り組んでいきたい」と語った。

来ひんとして衆院議員の中山正暉氏が政治、経済の情勢に触れながら、「悪い人は警察官、裁判官、政治家などどこにでもいるものだが、それで全体を誤解しないようにして、皆様とともに良い方向をめざし進んでいきたい」と挨拶した。

AOU名誉顧問の梅原靖三氏が乾杯の音頭をとって宴に入り、恒例のビンゴ抽選会、キングレコードの歌手二人による歌唱などがあり、最後に近畿地区協の内田徹雄副会長が、「今年は足元を見ることを念頭に頑張りたい」と述べ、中締めを行なった。

AOU近畿地区協新年会にて、左上はAOU入江昭造会長、右上は近畿地区協の川楠俊太郎会長、右は内田徹雄副会長。下は会場のようす

BPSら3社が提訴
ミニ「テトリス」問題に
ゲームテックに対し海賊版の破棄など求める

ゲームソフト「テトリス」の著作権を持つ㈱ビーピーエス（BPS、本社東京、ヘンク・ロジャース社長）ら三社は十二月十九日、キーホルダー型「テトリス」を販売している㈱ゲームテック（本社福岡、永山久社長）を相手どって不正競争防止法に基づく民事訴訟を東京地方裁判所に提出したことを明らかにした。

訴えたのはTVゲーム「テトリス」著作権者のロシアのエロルグ（モスクワ市）、「テトリス」著作権管理会社の米国ザ・テトリス・カンパニー（デラウェア州）と日本のBPSの三社。「テトリス」著作権は、全世界を対象にザ・テトリス・カンパニーが独占的に管理し、日本のキーホルダー型についてはBPSに独占的管理が委託されている。BPSは㈱ヒロ（本社東京、水野卓雄社長）に許諾し、ヒロからキーホルダー型「テトリスJr」が販売されており、ヒット商品となっている。

ところがこれらの許諾を受けていない海賊版のキーホルダー型「テトリス」もかなり市場に出回っており、その販売元のひとつであるゲームテックは「毎月百万個販売している」と公言していることから、BPSら三社は法的手続きを進めることにした。

BPSら三社がゲームテックに対して求めているのは、①海賊版「テトリス」（具体的な商品名は「みに・テトリン」、「テトリン55」、「ピコリン55」）の輸入、販売の差し止め、②海賊版「テトリス」の廃棄、③三億三千万円の損害賠償など。ゲームテック以外の海賊版「テトリス」販売業者に対しても、警告に従わないものについては順次法的手続きを進める、としている。

ところでAM業界ではクレーン機などの景品用にキーホルダー型「テトリス」が使われていることがあるが、許諾品なら市価約千円で景品の自主規制を破っていることになるし、自主規制の範囲内ならコピー品の疑いが強いことになる。「テトリス」に関しては許諾品は一種類しかない（ヒロ「テトリスJr」）ので、早急に調査し、問題のないよう対策を進める必要があるかも知れない。

上の写真はキーホルダー型「テトリス」で唯一の許諾品「テトリスJr.」

K&Uが中古機輸出で
豪州VEと提携
ニュージーランド含め全面委託

㈱ケイアンドユウ（K&U、本社大阪府東大阪市、林謙二社長）はこのほど、オーストラリアのビレッジ・エンタテイメント社（VE、本社メルボルン、クリス・ブラックマン総支配人）と提携、オーストラリアとニュージーランドにK&Uが輸出する全中古機をVE社が輸入販売することになった、と発表した。

VE社はセガ社とオーストラリアのオペレーター会社、ビレッジナイン・レジャー社が設立したディストリビューター会社で、セガ社業務用の独占販売権を持っている。オーストラリアでは昨年八月、TVゲーム機の並行輸入が著作権法違反に当たるとした連邦地裁判決が出ており、独占輸入が大きな要素となっているが、K&UとVE社はセガ社の中古機のほか、独占権の対象となっていない中古機を、豪州市場に供給することになる。

両社の提携は昨年十一月、AMOAQ主催の展示会、AAE（オーストラリアズ・アミューズメントエキスポ＝本紙第534号「海外ニュース」参照）で基本合意が成立、二月十七日から本格化するが、すでに一部実施されている。

とくにK&Uが東京、香港、シンガポールなど国内外六ヵ所で定期的に開いている業務用中古機のオークションで、豪州市場向けに落札された中古機はすべてVE社を通じて搬送、販売されることになる。豪州市場では今年七月五日にシドニーで初のオークションが開かれる予定だが、オークション以外でも豪州市場に輸入する場合はVE社扱いとなる。

これまで豪州市場についてK&Uは、ニュージーランドにあるオセアニア事務所が担当してきたが、今後はVE社に全面的に手続きを委託する。豪州市場向けの輸出規模は九六年度約一億円だったが、九七年度は三億六千万円まで拡大する予定。

セガ社、業務用販売で
現代と合弁会社
韓国で新たな試みスタート

セガ社は韓国の現代（ヒュンダイ）グループと業務用ゲーム機器の販売で提携、十二月中にソウルに合弁会社「現代セガエンターテイメント」を設立、九七年一月からスタートさせたことを明らかにした。

合弁会社の資本金五十億ウォン（百ウォンは約十四円）のうち、現代グループの現代総合商事㈱が七五%、セガ社が二五%出資。社長には現代総合商事の田東秀専務が就任、役員構成は現代総合商事から四名、セガ社から三名となっている。

韓国では九六年中に、AMゲーム場に対する規制が緩和され、このため市場が活発化していることにセガ社が対応。現代グループがAM機分野への参入を果たすことになったもの。今回の提携で合弁会社は、セガ社から製品を輸入、家電販売ルートなど現代グループの国内販売網を通じてオペレーターに販売していくことになる。当面は完成品仕入れだが、部品を仕入れての組み立てへ移行、将来は現地での生産を計画している。

現代グループが業務用ゲーム機器の販売を手がけるのはこれが初めてとなることから、セガ社からマーケティング、販売を含めたノウハウを供給するもよう。九七年度売上高二十五億円、二〇〇〇年売上高百億円をめざすとしている。

ナムコ、中村社長
年頭所感を発表

ナムコは一月六日、中村雅哉社長が社員に対し次のような趣旨の新年挨拶を述べたことを明らかにした。

来るべきデジタルメディア時代を睨んで、ナムコとして何をやっていくか！を語る起点として、私は「映画を創ること」を九七年の目標として象徴させたい。映画創りはナムコのエンターテインメントにとって大いなる挑戦であり、私自身にとっても自己実現の大きなテーマだ。

もちろん、私がテーマとしたいのは、旧態依然としたあの儲からない映画の話ではない。これまでの常識からすれば、映画ほどの難事業はない。多くの名だたる企業が、この事業に挑戦し破れてきた。諸君の中に懸念される方も少なからずおられるのではないかと思う。

私がやろうとしているのは、新しい価値観の創造であり、産業としての映画の革命だ。映画の制作、人材、配給から、例えばシネマコンプレックス（複合映画館）に見られる需給のバランスの革新を興すといった興行の新システムの構築、さらには放送事業まで含めて、いかに「儲かるデジタルメディア時代の映画産業」を創造するかということである。そしてわれわれエンターテインメント事業とのリンクだ。ナムコが狙っていたのはこうしたことだったのか！というモデルケースを世にお見せしたい。

年始早々エンターテインメントの業界にとってインパクトのあるビッグニュースも用意しているので期待していてほしい。

人間は「遊ぶ存在」だ。そして日々、人々は新しい〝遊び〟を求める。映画を新しく生まれ変わらせて新しい〝遊〟の世界を創る手応えをものにしたい年だ。

「ときメモ」アダルト漫画事件

三和出版が全面的謝罪

千数百万円の損害賠償、侵害本の回収など

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）が三和出版㈱（本社東京、浅田昌弘社長）を相手どって仮処分申請し、東京地裁が仮処分を決定した事件で十二月二十七日、三和出版がコナミの著作権を侵害したことを認める内容で両社の示談が成立した。

コナミは八月二十二日、同社家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」のキャラクター、藤崎詩織らをまねて作成したアダルト漫画本「ときめきALBUM」を出版した三和出版を相手に、著作権侵害を理由とする仮処分申請を行ない、九月十七日に東京地裁は申請どおり出版差し止めなど命じる仮処分を決定していた。

その後、両社で話合いを進めた結果、三和出版は「ときめきメモリアル」に関するコナミの著作権および著作者人格権を侵害したことを認める、との内容で示談が成立したもの。これに伴い三和出版は、①「ときめきALBUM」を回収、破棄する、②損害賠償金を支払う、③朝日新聞など日刊四紙に謝罪広告を掲載する、④三和出版発行の雑誌五誌にも謝罪広告を掲載する、⑤代表取締役名で作成した謝罪文を交付することになった。

うち損害賠償の金額は公表されていないが、千数百万円とのこと。日刊紙での謝罪広告は一月十一日に掲載された。

コナミではこのケースについて、「著作権侵害事件としては、刑事責任の追及を除き考えられる責任追及をすべて網羅し、その内容も損害賠償の金額、謝罪広告の規模など画期的なものとなった」とし、引き続きこの種の著作権侵害に対し厳しい措置をとるとのこと。

長崎県協、定期総会

課題に非行防止

県警担当官らと懇談会も

長崎県アミューズメント施設営業者協会（事務局佐世保市、島田武会長、会員十七社）は十月二十二日、長崎市内の長崎グランドホテルで第十六回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを審議したほか、県警などから招いた来ひん七氏との懇談会を行なった。同総会には会員十六社（計三十二名）が出席した。

議事は島田会長が議長となって進められ、平成八年度事業報告案、会計報告案、九年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画の中で、県内AM業者のうち未加入の約三〇%の業者への加入促進、「ゲームの日」イベントを毎年恒例化していくことなどを確認した。

来ひんとして県警生活安全課の山口隆史係長は、「県内の八号営業許可店は九六年九月末現在で百三十三店舗ある。全国的にはいわゆる〃カジノバー〃での賭博営業がかなり検挙されているが、長崎県ではこの種の賭博事犯はほとんどない」と述べた。

また同少年課の満野豊樹係長は、「県内のゲームセンターではこの九ヵ月間に四十三人の少年を補導した。その中には恐喝事件もあった。今後は店内の状況に注意し、補導員の巡回に協力願いたい」と語った。長崎署生活安全課の岩永光則係長は、「当署内での少年非行件数は平年並みで推移している。ゲームセンターの店内および周辺で非行を発見した時、直ちに警察に通報してほしい」と述べた。

このほか県教育庁生涯学習課の市原正博主事、長崎市少年センターの中村孝一所長の両氏が、少年の非行防止と健全育成について話し、㈶暴力追放国民会議の中尾勝孝委員が暴力団対策について説明。また西岡武夫衆院議員のメッセージを同氏事務局の山道局長が代読した。

景品用ぬいぐるみを

養護施設に贈る

兵庫県協が12月、26ヵ所に

兵庫県アミューズメント施設営業者協会（事務局神戸、内田徹雄会長）は、十二月上旬から中旬にかけて神戸市内を中心とする二十六ヵ所の福祉関係施設に、景品用ぬいぐるみをプレゼントした。

これは同協会が「クリスマスぬいぐるみプレゼント」として、九一年から毎年実施している恒例の活動で、今回が六回目となる。

今回は会員十六社から提供されたぬいぐるみ（大小四十四ケース）を、神戸市内の養護施設十三ヵ所と母子寮七ヵ所、福祉関係四団体、姫路市内の養護学校一校、そして阪神大震災による西宮市内の仮設住宅の子どもたち（大阪教育大付属養護学校担当）を順次訪問し贈呈した。

同協会によると、「大震災で恵まれない子どもたちが増えているが、福祉施設は倒壊や取り壊しなどで減っている。現在再建工事中の所もあるが、多くの施設はようやく補修を終え、子どもたちも以前の明るさを取り戻し、プレゼントを心待ちにしてくれるようになった。この企画も六回目となり定着した」としている。

暴力団対策講習

長野県協、通常総会

事業計画は従来どおりに

長野県アミューズメント施設営業者協会（事務局更埴市、柿崎庸三会長、会員二十社）は十二月二日、上山田温泉のホテル清風園で平成八年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には会員十五社が出席した。

平成八年度事業報告案、収支決算案、九年度事業計画案、予算案は井出邦明、林幹雄両副会長から説明があり、いずれも原案どおり承認された。

うち事業計画については、①営業の健全化および青少年健全育成の推進、②組織拡充、会員増加への運動、③地域のボランティア活動への参加、④青少年育成会、防犯協会、所轄署（とくに補導員）など地域の関係諸機関との良好な関係の維持、⑤定例会継続とともに緊急時の例会実施、⑥「ゲームの日」への協力——などを挙げている。

総会終了後、県警生活安全企画課の小林武課長補佐が、暴力団対策についての講義を行なった。これに会員のほかメーカーやディストリビューターなど合わせて二十九名が参加。これは県警が各業種ごとに行なっている「暴力団対策講習」の一環として実施されたもので、受講者には「受講修了書」が渡された。

この後来ひんを交えた懇談会が行なわれた。その中で、「県内での賭博無許可店だ」、「今一番苦慮しているのは消費税対策だ」、「AOU優良店舗の推薦は、当協会では自己申告で行なっているが、その店を会員の目で確認の上決めたほうがよい」などの意見が出された。

なお同協会では「ゲームの日」イベントの一環として十一月十九日、県内の児童養護施設などに景品用ぬいぐるみ二百個と落書き帳千五百冊を贈呈した。

山梨県協、通常総会

忘年会を兼ねて

メーカーによる製品説明なども

山梨県アミューズメント施設営業者協会（事務局甲府市、日達健会長、会員十三社）は十二月十三日、甲府市内の「武田水軍」で忘年会を兼ねた平成八年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十二社が出席した。

平成八年度事業報告案、会計報告案、九年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については、地域に親しまれる団体として一層の向上をめざすとともに、関係諸機関とのコミュニケーションを密にすること、会員の増強による組織の充実などを重点項目として挙げている。

議事終了後、出席メーカーおよびディストリビューターから新製品の動向について説明があり、この後忘年懇親会が行なわれた。

SCE「PS」

国内5百万台に

11月以来月産百万台ペース

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は十一月二十九日、家庭用「プレイステーション」の世界累計出荷台数が十一月末で一千万台に達したと発表した。

地域別では日本が四百二十万台、北米が三百四十五万台、欧州が二百三十五万台とのこと。日本では九四年十二月から出荷、北米と欧州では九四年九月から出荷。九六年十二月からは東南アジアでの出荷も開始した。国内では九七年三月までに累計五百万台の出荷を予定している。

SCEはさらに一月九日、国内出荷台数が八日五百万台に達したと発表した。十二月に約八十万台を国内に投入したが品切れになったとしている。同社は昨年十一月から国内外合わせて月産百万台出荷態勢をとっている。

なおセガ社「サターン」は九四年十一月から国内出荷、九六年十月末までに国内累計出荷は三百七十万台を突破しており、九七年三月末までに五百万台に達する予定だとしている。

ゲーメスト大賞96は

「SFゼロ2」に

新声社、読者投票で決める

㈱新声社（本社東京、加藤博社長）は十二月八日、浜松町のニューピアホールで「第十回読者が選ぶゲーメスト大賞受賞式」を催し、九六年度大賞はカプコン「ストリートファイター・ゼロ2」と発表、記念トロフィーなど贈った。

同大賞は「ゲーメスト」など新声社発行の雑誌の読者投票に基づくもので、九六年度は九五年十月から九六年九月までに発売された業務用ゲーム機を対象に五点をノミネートして大賞を決めた。このほか部門賞がある。

発表はニュースターの畑晴夫社長が行なった。二位はセガ社「電脳戦機バーチャロン」、三位はSNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」だった。部門賞は次のとおりとなっている。

シューティング部門＝タイトー「レイストーム」、アクションゲーム部門＝カプコン「D&Dシャドーオーバーミスタラ」、対戦格闘ゲーム部門＝カプコン「ストリートファイター・ゼロ2」、グラフィック部門＝セガ社「バーチャファイター3」、VGM部門＝セガ社「電脳戦機バーチャロン」、演出部門＝SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、キャラクター部門＝「ストリートファイター・ゼロ2」。

このほか「好きなメーカー賞」でカプコン、ハイスコアを最も多く出したゲーム場で「モンキーハウス本館」、「プレイシティキャロット巣鴨店」、「扇ヶ丘レジャーセンター」なども受賞した。

大賞を受け取ったカプコンの船水紀孝チーフプロデューサー（中央）

パブリックスの
個性的な内外装
仙台に「ZOOOP」開店

㈲パブリックス（本社東京都八王子市、西原俊一社長）は、漫画をモチーフとした直営ゲーム場の二号店「ZOOOP（ズープ）」を、仙台駅前に十二月六日オープンした。一号店の「TVランド」（八王子市）はSF漫画「アキラ」をモチーフとした個性的な演出を施しているが、二号店「ZOOOP」はアメリカンコミック的な女性を中心に描いた同社オリジナルキャラクターを採用。

同社では「若者の間では今、TVゲームとともに漫画の普及も目覚ましいものがあり、ゲームとコミックスの関係性に注目し店作りに反映させていく」としている。

仙台駅前のパブリックス「ZOOOP」を外側から見た入口付近

「ZOOOP」は仙台駅前のショッピングアーケード街にある八号営業店で、フロア面積約九百九十平方㍍に二百三十台の機械を設置。投資額約一億円。年間五十二万人の来場者を見込んでいる。

同社は八五年設立、これまでゲーム場のプロデュースを手がけてきており、現在直営店は二店経営。今年春には八王子再開発ビルの一階と地下にも、コミックスをモチーフとした直営店を出店する予定で、チェーン展開を積極的に進めている。

コナミ製品専門の
販売会社12カ所
地元企業出資で4月から

コナミは一月七日、業務用と家庭用ソフトを含む同社製品専門の販売会社が四月一日までに全国十二ヵ所に設立される、と発表した。いずれも地元企業が出資して設立するもので、コナミは出資しないが、コナミ営業所の役割を果すことになるので全面的に支援する。同社は販売力強化になると説明している。

全国十二カ所のコナミ製品専門販売会社は、東京、大阪、名古屋が資本金一―二億円規模で、また北海道、東北、埼玉、神奈川、北陸、兵庫、中国、四国、九州では一億円以下の規模で設立される見込み。コナミの各地の営業所（十ヵ所）はそれぞれ新しく設立される販売会社に吸収され、コナミから社長など人材も派遣する。

各地の販売会社は四月一日以降業務用製品をオペレーターに販売、家庭用を小売店に売るほか、コナミも独自に販売する。

販売会社はコナミの販売戦略の一環を担っていくが、コナミとは別に独自に運営されるとのこと。

出資する企業の分野は多彩で、これまでコナミ製品専門の販売会社を作りたいとの声があった、としているが具体的な会社名はまだ公表されていない。コナミでは各地の有力取引企業による会社設立になるとしている。

GF渋谷を舞台に
チャリティ実施
65万円以上をエイズ対策に

日本ペプシコーラ社とシグマが、東京・渋谷の「ゲームファンタジア渋谷」で九五年十一月一日から九六年十一月三十日まで実施した「ストリートチャリティ」の結果、六十五万七千四百二十円のチャリティ金が集まり両社は十二月一日、これを日本エイズストップ基金に寄付した。

「ストリートチャリティ」は同店の飲料自販機でソフトドリンクを買うと、店の入口上にあるサイン（看板）内で天使が矢を放ち、的に命中するとチャリティ金が上がるというもの。九六年十二月一日から二回目を実施している。

データイーストが
本社事務所移転

データイースト㈱（福田哲夫社長）は一月二十七日付で、本社を旧本社ビルに移転することになった。リストラの一環で、これまで賃借してきた第二和光ビルから移転、第一事業所として使ってきた旧本社ビルに戻ることになる。

これに伴い電話番号も変更となる。東京都杉並区南荻窪四丁目四十一の十、☎5370－0700。管理部（総務・経理）☎0715、販売部・国内販売☎0720、海外販売☎0722、サービス☎0708。

論潮
AMの中身

消費税引き上げが迫るなかAM業界では、ロケ収入が伸び悩み、平均すると前年比一割ぐらいの落ち込みが見られるとも言われている。確かにプレイヤー層の構造変化、家庭用32ビット機などによる影響も大きいが、業界側の努力がどれほど果されているか、という観点で業界の置かれている状況を総合的に分析しないと、はっきりした原因はつかめないのではないか。これは問題、課題に対する取り組みかたの基本であると思う。

例えば先ほどジェトロとJAMMA共催による香港での「アジアAMショー」で、日本ではメダルゲーム機として扱われるが海外ではギャンブル機として認識される一連の機械が出品されたことについて、これをどう考えるかと言うと主催者からの納得できる説明はない。聞くところによると、香港当局はこれらのゲーミング機器の出品に関して大きなクレームをつけたが、すでに出品手続きが済んでいたため、うやむやの内に黙認する形となったらしい。

「アジアAMショー」の趣旨からすると、「東南アジアAM市場の秩序ある発展への地盤固めと国際交流」が主な目的となるが、東南アジアでは香港を含めほぼ全域でゲーミング機器の使用は禁止されている（ごくわずかカジノ市場はある）のに、あえてそれらの出品を促進するのはどういう「秩序」を想定してのことなのか。

そもそもJAMMAの言うAM（アミューズメントマシン）は、ゲーミング機器を含むのか（その場合警察庁が問題にする遊技機賭博について大きな責任があることになる）、あるいは例外的にメダルゲーム機も含めるのか（その場合、禁止されている諸国への輸出はとんでもないことになる）。こういうことを明らかにしておかなければ「アジアAMショー」の基本コンセプトは根底から崩れることになる。

他人のせいにするのではなく業界側で明らかにしなくてはならないことも結構多いのである。

人事異動

SNK
（12月25日）常務財務・経理・公開準備担当（顧問）服部正明氏。

コナミ
（1月16日）CSソフト事業本部長、取締役北上一三氏▽国際本部AM営業部長、小宮義孝氏。
（4月1日）東京コナミ社長（CSソフト事業本部長）取締役古川真一氏。

新会社設立

㈱ボディソニック・ラボ＝東京都江東区亀戸二丁目三十三番一号、BR亀戸1、☎3681－6644、今村嘉男社長（ボディソニックエンジニアリング㈱も移転）。

ビデオゲーム機基板と周辺装置との接続に関する

JAMMA VIDEO規格

用途の多様化の流れに対応し

96年11月15日制定、従来規格と並行使用

(社)日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、中山隼雄会長）は、業務用の汎用TVゲーム基板に関する新規格「ビデオゲーム機基板と周辺装置との接続・JAMMA・VIDEO規格」（略称JV規格）をこのほど完成、十一月十五日制定した。

これは、現行の「ビデオゲーム基板・エッジコネクター＝JAMMA規格」（略称JAMMA規格、八五年十一月制定、九四年二月改定）が制定後十年を経過し、用途も多様化してきたため例えば対戦仕様や入力ポート数などに対応できなくなっていることから、これらに対応した新しい規格として作成したもの。

九五年十二月理事会で、技術委員会（福田哲夫委員長）の提案により新規格作成を決め、翌年一月に同委員会の中にJV規格専門小委員会（大沢光治委員長）を設置、約十カ月間検討を重ねて最終原案をまとめ、十一月文書理事会で承認、制定。十二月四日に東京・霞が関の東海大学校友会館で新規格の説明会を開催。その主な内容は次のとおり。

従来のJAMMA規格はそのまま残し、新しいJV規格と並行使用するが、この二つの規格はまったく別のものと考えたほうがよい。またJV規格は、将来さらに改善したり、さまざまな要望に対応していくことを考慮し、今回の規格を「ステップ1」として三年間使用。二〇〇〇年一月一日からは電磁波障害対策を盛り込み、キャビネット側のコスト低減などをめざした高レベルの「ステップ2」へ移行させる。その時にも旧規格はそのまま残す。

JV規格は、メイン基板とこれに接続するTVモニターやコントロールパネルの各種スイッチ類、電源、スピーカーなどで構成される業務用のTVゲーム機およびメダルゲーム機について、それぞれの仕様や接続の規格を定めたもの。

JV規格発表説明会で上は参加者のようす。左は福田哲夫技術委員長（左）と大沢光治JV規格専門小委員長

JV規格と従来のJAMMA規格の大きな相違点は、JAMMA規格では各信号の接続を一つのコネクター（五十六ピン）にまとめていたのを、JV規格では信号の機能別に①DC電源入力、②ビデオ出力、③オーディオ出力、④標準I／O入出力――と四つの接続コネクターに分割したことで、その配置も規定した。

うちDC電源入力については、従来規格の五ボルトと十二ボルトに三・三ボルトを追加、三種類に増えた。これはICの使用電源が三・三ボルトへ移行しつつあるため。また五ボルトと三・三ボルトの間にオン／オフシーケンスを規定した。電源コネクターはVL（八ピン、六ピン）とし一個または二個を設置。

ビデオ出力は、対戦ゲームに対応させるため二つのTVモニターへの出力を可能とした。この場合、インピーダンスの整合性とノイズを考慮し、それぞれの出力を新規格に適合させる。水平同期周波数は従来規格の十五・七㌔ヘルツに加え二十四・八と三十一・五㌔ヘルツの三種類に増やした。

RGB信号と同期信号の出力レベルを従来規格より低くし、家電規格とできるだけ整合性を図った。今後のTVモニターのコストダウン化や家電製品との共通化を想定している。コネクターは十五ピンミニDサブを一個または二個使用する。

オーディオ出力については、従来規格ではモノラル一本のみだが、現在主流であるステレオ2チャンネルを基本とした。また出力レベルは家電並みに抑えたため、オーディオアンプはキャビネット側に設置することになり、メイン基板のコストダウンにもなる。出力コネクターは、市販オーディオ機器にも接続可能なRCAピンジャックとし、一組か二組を設ける。

次に標準I／Oについては、メイン基板とは別に、スイッチ類やコインカウンターなどの信号をコントロールするI／O基板を規定し、メイン基板と一本のケーブル（シリアル信号）で接続するようになった。このシリアル信号は対戦プレイ用やデータ管理用パソコンにも利用できる。なお標準I／Oによるシリアル通信は、準拠すべき「プロトコル」と「コマンドフォーマット」の規格を定めている。

またI／O基板は、投入コイン数とプレイ後の残数を記憶し、メイン基板側に伝える役割もある。これはTVメダルゲーム機にも対応し、バックアップが必要なペイアウト数、メダルホッパーの残数なども管理するため、メイン基板側は勝ち枚数のみを担当。従ってTVメダルゲーム機では、このI／O基板の設計が重要になる。

メイン基板のサイズは従来規格より大きくなった。ただしケース入りの場合は、ケースの最大寸法を適用。メイン基板上にJAMMAのロゴとともにステップ1か2、ビデオ出力の水平同期周波数を表示する。なお非会員には使用許諾も検討中。

なおJAMMAでは、JV規格に適合しているかどうかをテストするための基板装置「JVSアナライザー」を製作、販売することになった。

これはメイン基板用とI／O基板用の二種類があり、両基板をシリアル通信で接続した時のリンク状況をパソコン（ウィンドウズ対応）でチェックするもので、ユーティリティーソフト（フロッピー）と接続ケーブル二本がセットになっている。

JAMMAではこの製造を㈱ナムコに依頼し、五十セット三十万円で仕入れて三十三万円で販売。二月十五日まで予約を受け付け、四―五月にナムコから配送される。

JV規格の冊子はA4版三十一ページで、会員一社に一冊無料配布する以外は一冊五百円で販売。冊子の購入、規格の詳しい内容についてはJAMMA事務局まで（問い合わせ先＝☎03―3438―2363）。

JV規格（本文のみ、図表は抜粋）

一　適応範囲　この規格は、電気用品取締法の技術基準を遵守し、一般ビデオゲーム機に使用するメイン基板について、規定する。

二　用語の意味　この規格で用いる主な用語の意味は、次による。

①一般ビデオゲーム機＝CRTモニターを使用したコインオペレートの遊戯機械。

②メイン基板＝ビデオゲーム機を構成している基板の中で中心となる基板。

③ビデオ出力＝メイン基板からCRTモニターへ出力される同期出力、RGB出力。

④同期出力＝映像信号を含まないコンポジット信号、セパレート信号出力。

⑤RGB出力＝同期出力を含まない赤（R）、緑（G）、青（B）の原色出力。

⑥ビデオ信号のタイミングチャート＝ビデオ出力の水平同期、あるいは垂直同期1走査ごとの同期信号、RGB信号の時間的変化とこれらの許容幅を示す。

⑦ラスター＝メイン基板の同期出力、RGB出力で制御された走査線。

⑧DC電源入力＝メイン基板に供給される種々の直流電源入力。

⑨オーディオ出力＝メイン基板より出力されるアナログオーディオ信号。

⑩I／O基板＝メイン基板とシリアル通信で接続され、スイッチ、ボリューム等のコントロール入力とコインカウンター、ランプドライブ等の出力を制御する基板。

⑪接続コネクター＝メイン基板と外部周辺装置を、電気的に接続するときに用いる種々のコネクター。

⑫JAMMAマーク＝(社)日本アミューズメントマシン工業協会が商標登録した略称ロゴ。

三　ビデオ出力

①ビデオ出力は2モニターへの出力をして良い。

②水平同期周波数は、15・750kHz、24・830kHz、31・500kHzの3モードいずれも出力できる。

③RGB出力レベルは0・7VPPプラス・マイナス10％とする。RGB出力信号はAC結合とし、結合容量470μF、終端抵抗75ΩでGNDに接続する。

④同期出力レベルはTTLレベルとし、ハイレベル電圧は2・4～5・0Vとする。

⑤コンポジット信号あるいはセパレート信号はDC結合とし、終端抵抗470ΩでGNDに接続する。

⑥同期出力の種類＝同期出力はCSYNCのみ、またはHSYNCとVSYNCとする。CSYNCのみの場合、VSYNCは未接続あるいはTTLローレベルとする。

⑦タイミングチャート＝タイミングチャートを図と表を図1、表1（省略）に表す。タイミングチャート表の規格には別に定める暫定期間（STEP1、STEP2）を設ける。

⑧ラスターのスタート位置＝モニター画面向きに対するラスターのスタート位置は、横置きの場合はSTEP1から、縦置きモニター画面の場合はSTEP2から下図（省略）とする。さらに縦置きモニター画面の場合は、STEP1から画面フリップ機能を有することを推奨する。

⑨インターレスモード＝水平同期周波数15・750kHzの場合、NTSC方式の基準に準ずることを推奨する。

四　DC電源入力

①DC電源入力の種類＝DC電源入力は、5・0V、3・3V、12Vとする。

②各DC電源入力の電圧誤差、電流容量、リップル、最小負荷電流は下表（表A）とする。

③電源（5・0V、3・3V）のオン／オフに関し、下記（省略）のシーケンスを規定する。

五　オーディオ出力

①オーディオ出力レベルは0プラス・マイナス6dB（0・5～2Vrmsまたは1・41～5・66VPP）、出力インピーダンス2kΩ以下とする。

②出力チャンネル＝オーディオ出力チャンネルは、ステレオ2chを基本とする。オーディオ拡張出力は、2chを可とする。オーディオモノラル出力は、ステレオ2chに同一信号を出力すること。

③音量調整は筐体側で行ない、メイン基板上には規定しない。

六　標準I／O

①標準I／Oは、メイン基板が通信入出力するスイッチ、ボリューム等のコントロール入力信号およびコインカウンター、ランプドライブ等の出力信号をいう。

②標準I／O信号の種類は、EIA―RS485規格に準拠したシリアル・バス形式で接続される（半二重通信）シリアル通信方式とする。回路例を別紙1（省略）に示す。

③標準I／O信号のシリアル通信は、別紙2の「通信プロトコル」（省略）に準拠すること（プロトコル、コマンドを遵守することで、各社I／O基板の互換性を保ち、I／O基板を筐体の一部と見なす）。

④初期設定（ネゴシエーション）＝(イ)、I／O基板のメーカー名や、製品番号、バージョン等の情報をID情報として、最初に読み込むこと。(ロ)、各ノードのアドレスを別紙3（省略）の手順で、順番に割り振る。(ハ)、将来、通信速度などの基本になる部分のバージョンアップが行なわれた場合、確認コマンドにより対応を確認して、設定コマンドにより、全ノードを新バージョンに切り替える。

⑤コイン数管理＝(イ)、I／O基板はコイン数、ペイアウト数を管理し、必要な場合はバックアップする。(ロ)、I／O基板からメイン基板には、保持コイン数（カードシステムの場合は残数）などを伝え、メイン基板は、ゲームスタート時にコイン減算数等の情報を伝える。(ハ)、I／O基板は、さらにメダルホッパー等の払い出し数を管理し、メイン基板は勝ち枚数のみを伝える。

⑥コマンドフォーマットは、別に定める。（省略）

七　接続コネクター

①接続コネクターの種類＝接続コネクターは機能別（DC電源、ビデオ出力、オーディオ出力、標準I／O入出力）に分離する。

②DC電源コネクター＝VLコネクター（レセプタクルハウジング・ピンコンタクト）［電源1（8ピン）、あるいは電源2（6ピン）］のうち、いずれか一個、あるいは両方それぞれ一個ずつを、メイン基板上に設けること。コネクターの端子配列は図2とする。なお、一接続端子当たりの最大電流容量はそれぞれ7Aとする。

③ビデオ出力コネクター＝15ピンミニD―SUB（MIL―C―24308規格準拠）（メス）を一個あるいは二個、メイン基板上に設けること。コネクターの端子配列は図3とする。

基板のコネクターとケーブルコネクターの固定ネジ部は、インチネジ（#4―40UNC）とする。モニター部コネクターが15ピンD―SUBコネクターの場合は、インチネジ（#4―40UNC）を推奨する。

④オーディオ出力コネクター＝RCAピンジャック（メス）（オーディオR、オーディオL）を一組あるいは二組、メイン基板上に設けること。端子色の赤はライト出力、白はレフト出力とする。

⑤標準I／O入出力コネクター＝USBコネクター（SeriesAコネクター）を、メイン基板に設け、I／O基板にはUSBコネクター（SeriesBコネクター）を設け、接続すること。コネクターの端子配列は図4とする。

⑥接続コネクターの配置＝図5のようにメイン基板の一端側に標準I／O入出力、オーディオ出力、ビデオ出力、電源入力の順に配置すること。なお二組となるコネクターでは、メイン基板に必要としないコネクターは設けなくてよい。また、これらのコネクター間隔は規定しない。

⑦接続コネクターのGND電位＝DC電源コネクターのGND（電源1＝5ピン、6ピン、7ピン、8ピン、電源2＝4ピン、5ピン、6ピン）、ビデオ出力コネクターのGND（5ピン、6ピン、7ピン、8ピン、10ピン）、オーディオ出力コネクターのGND、標準I／O入出力コネクターのGND（4ピン）は、すべてDCレベルで、同電位であること。

八　メイン基板の寸法　メイン基板の最大寸法は幅390㍉、高さ150㍉、長さ450㍉とする。

九　表示　本規格に適合するメイン基板は、メイン基板上に(社)日本アミューズメントマシン工業協会の登録商標であるJAMMAマークとSTEP1／STEP2、ビデオ出力の水平同期周波数を、モニター画面上にJAMMAマークとSTEP1／STEP2、メーカーコード、I／O基板のID、使用I／Oポートの一覧を次の条件により表示するものとする。

①メイン基板の表示方法＝メイン基板のJAMMAマークの表示は基板上にシルク印刷する。

②メイン基板の表示場所＝ビデオ出力用コネクターの近傍の見やすい所とする。

③メイン基板の表示内容＝メイン基板の表示は次のものとする。（省略）

④メイン基板の表示寸法は図6に表わす。

⑤モニター画面の表示＝モニター画面に、JAMMA・VIDEO・STANDARDと、STEP1／STEP2、メイン基板のメーカー名・使用可能I／Oポートの一覧、I／O基板のメーカー名・ポートの一覧・使用可能I／O・ID・ソフトのバージョンを表示すること。

⑥表示の資格＝本規格の適合表示は、(社)日本アミューズメントマシン工業協会の正会員および、(社)日本アミューズメントマシン工業協会より使用許諾を受けた者とする。

十　規格暫定期間　本規格は下記の暫定期間を定める。

①STEP1の適合使用期間は本規格の制定から、平成十一年（西暦一九九九年）十二月三十一日迄とする。

②STEP2の適合使用期間は、平成十二年（西暦二〇〇〇年）一月一日からとする。ただし、平成十二年（西暦二〇〇〇年）一月一日以前の適合使用を妨げない。

表A

入力電圧	電圧誤差	電流容量	リップル	最小負荷電流
＋5．0V	± 5％	10A以下	80mVp-p以下	0A
＋3．3V	± 5％	12A以下	80mVp-p以下	0A
＋12V	±10％	2A以下	120mVp-p以下	0A

（注意）電源入力電圧はビデオ基板の入力端子電圧を計測する。

図1　ビデオ信号タイミングチャート図

A　B　d　F　e　D　C　E

図2　＜端子配列図＞

（電源2）　1　2　3　2.5V　3.3V　5.0V　GND　GND　GND　4　5　6

（電源1）　1　2　3　4　2.5V　3.3V　5.0V　12V　GND　GND　GND　GND　5　6　7　8

ゲーム基板

図3　＜端子配列図＞　15ピンミニ Dsub(メス)

＜端子配列表＞

1	RED	6	RED GND	11	
2	GREEN	7	GREEN GND	12	
3	BLUE	8	BLUE GND	13	C(H) SYNC
4		9	+5V	14	(V SYNC)
5	GND	10	GND	15	

図4　＜端子配列図＞

（メイン基板側）Series A コネクター　1　2　3　4

（I／O基板）Series B コネクター　2　1　3　4

＜端子配列表＞

1	sense
2	DATA−
3	DATA＋
4	GND

図5　〈接続コネクターの配置図〉

標準I／O入出力　オーディオ出力2　オーディオ出力1　ビデオ出力2　ビデオ出力1　電源入力2　電源入力1

ゲーム基板

図6　メイン基板の表示寸法

10.0以上　指定ロゴ　JAMMA　JAMMA JVI-15K　単位[mm]

（外枠は無くとも良い。）

出展社名（50音順）

朝日エンジニアリング㈱……58
旭精工㈱……48
アタリゲームズ社……26
㈱アトラス……21
㈱アミューズ……41
㈱アミューズメント産業出版……71
㈱アミューズメント通信社……72
インターゲーム社……68
㈱ウエップシステム……18
浦山商事㈱……40
㈱エースインターナショナル……45
㈱エイコー……52
㈱エイブルコーポレーション……9
㈱エス・エヌ・ケイ……2
㈱エヌエムケイ……23
大平技研工業㈱……65
㈱カネコ……11
㈱カプコン……3
㈱九娯貿易……27
岐阜特機㈱……33
㈱ケイアンドユウ……19
㈱コインジャーナル……70
コナミ㈱……4
コスモテック㈱……16
㈱こまや……12
サミー工業㈱……66
㈱サンワイズ……37
三和電子㈱……53
㈱シグマ……7
システムサービス㈱……39
㈱ジャレコ……32
㈱新声社……67
㈱スクラッチ……56
セイミツ工業㈱……47
㈱セガ・エンタープライゼス……1
㈱セントラル……44
泉陽興業㈱……61
綜合ユニコム㈱……73
㈱創遊……13
㈱タイトー……6
㈱タカラアミューズメント……20
タスコ㈱……25
辰巳電子工業㈱……29
中部商事㈱……51
ツカサ電工㈱……55
テクモ㈱……38
データイースト㈱……34
㈱トーゴ……64
㈱トーワジャパン……36
㈲東上物産……43
㈱トムトム……46
㈱ナムコ……5
㈱日本システム……22
日邦産業㈱……59
㈱バンプレスト……8
㈱光新星……54
ヒューマン㈱……28
㈱ビスコ……14
ビデオシステム㈱……30
㈱ホープ……63
ホクセイ㈱……31
眞砂工業㈱……62
㈱ママ・トップ……24
㈱マリンゲーム……49
マルカ㈱……17
㈲ミユキ工芸……42
㈱メキシコ……50
㈱友栄……57
㈱ユウビス……35
㈱ユニコーン・インターナショナル……15
㈱リバーサービス……10
ワールドフェアー社……69
AOU……60

NEO GEO　The Future Is Now　SNK

最高の舞台が待っている。

REAL BOUT SPECIAL

Real Bout SPECIAL

© SNK 1996

よりシンプルに! より多彩に! これが本当のスペシャル。

壮絶な「リアルバウト」から1年。さらなる闘いを欲する19人の餓狼たちが、新たなステージで火花を散らす! シリーズ最高の完成度で、遊びやすさも、プレイの爽快感も、文字通りスペシャルな対戦が実現。ネオジオ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、いよいよ登場!!

リアルバウト餓狼伝説スペシャル新登場!

■NEOGEOはSNKの商標です。

大好評発売中!!

カセット交換でカンタンにフレーム変更!
NEOプリント

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載
12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが 同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載
高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス
感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そしてランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

ネオプリ伝言板
新規フレームが満載!
ネオプリカセット

動物バージョン　好評発売中

スプリングバージョン　近日登場

●使用電源:AC100V±10(50/60Hz)
●消費電力:260W　●本体重量:134kg
●本体外形寸法(mm):
幅680×奥行1227×全高1925

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

高インカムの決定版!

筐体タイトル部を店名ロゴや告知POPに差し替えできます

スーパーネオ29-CP
(POPカードタイプ)

スーパーネオ29-CS
(スタンダードタイプ)

スーパーネオ29キャンディ
●29インチCRTカラーモニター搭載●使用電源:AC100V±10V(50/60 Hz) ●消費電力:120W ●重量:94kg ●外形寸法(mm):幅710×奥行890× 全高1,717　※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

アーケードに新しい刺激! シンプルなルールで 抜群の集客力!!

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー
ウルトラ電流イライラ棒
ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

© テレビ朝日1996

●使用電源:AC100V±10(50/60Hz)　●消費電力:1200W　●本体外形寸法(mm):幅2404×奥行598×全高1850　※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
企画/株式会社タカラ　販売/株式会社エス・エヌ・ケイ

プライズマシンの傑作!
コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

コンパクトクレーンゲーム機
NEO MiNi
ネオミニ

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):
幅488×奥行518×全高784

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

NEOMINI専用　SNKオリジナル　近日発売予定

ネオプリマグカップ
OP価格30,000円5種類(200個入り)
ミニサイズのマグカップにキャンドルが付いた、話題のネオプリニューアイテム!
ネオプリで作ったシールを貼れば、ちょっと素敵なインテリアに!
パッケージサイズ:4×4.5×4cm程度

SNKオリジナル　NEOMINI専用　近日発売予定

ネオジオアラームクロック
OP価格28,000円5種類(80個入り)
大人気のサムライスピリッツとザ・キング・オブ・ファイターズのキャラクターが便利なミニサイズの目覚まし時計になりました。
パッケージサイズ:5.8×5.8×3.3cm程度　© SNK 1996

※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-19	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

AB調べ世界の遊園地ベスト50

TDL連続首位

ディズニー系が6位まで独占

米国の業界紙「アミューズメントビジネス」(AB、週刊)は恒例の年末特集号で、世界の遊園地(アミューズメントパークとテーマパーク)の九六年度入場者数ランキング(五十位まで)を発表。東京ディズニーランドが千六百九十八万人で、連続してトップとなった。

これはフロリダ州オーランドにあるディズニーワールドの三つの遊園地を九三年度以来分けてカウントしているため。二位はロサンゼルス郊外のディズニーランド(千五百万人)、三位はディズニーワールドのマジックキングダム(千三百八十万人)、四位はパリ郊外のディズニーランド・パリ(千百七十万人)、五位はディズニーワールドのエプコットセンター(千百二十三万人)、六位もディズニーワールドのMGMスタジオ(九百九十七万人)。ディズニー関係だけで六位までを占めた。うちディズニーランド・パリは経営改善の跡が見える。

世界七位はオーランドのユニバーサルスタジオ・フロリダ(八百四十万人)で、九六年四月オープンした大型アトラクション「ターミネーター2/3D」で伸ばした。八位は韓国・ソウル郊外のエバーランド(ヨンイン・ファームランド、八百万人)、九位は英国のブラックプール・プレジャービーチ(七百五十万人)、十位は横浜八景島シーパラダイス(六百九十二万人)でいずれも伸ばした。

世界十位までの順位は前年とほぼ同じ。十一位はユニバーサルスタジオ・ハリウッド(五百四十万人)で、九六年六月オープンした「ジュラシックパーク・ザ・ライド」で伸ばした。

日本および東南アジアで世界五十位に入ったのは、東京ディズニーランド、エバーランド、横浜八景島のほか、韓国のロッテワールドが五百二十万人で十二位、日本のハウステンボスが四百二万人で十五位、香港のオーシャンパークが三百七十七万人で十八位、日本の長島スパーランドが三百四十七万人で二十二位、韓国のソウルランドが三百二十万人で二十三位、日本のパルケエスパーニャが三百一万人で二十七位、としまえんが三百万人で二十八位、タイのシャムパークが二百九十万人で三十一位、インドネシアのドゥーニア・ファンタジーが二百八十万人で三十三位、日本の宝塚ファミリーランドが二百三十九万人で四十四位、スペースワールドが二百十一万人で四十八位となっている。

北米だけのランキング(五十位までのうち十位まで)は次のとおり。①ディズニーランド、②マジックキングダム、③エプコットセンター、④MGMスタジオ、⑤ユニバーサルスタジオ・フロリダ、⑥同・ハリウッド、⑦シーワールド・フロリダ(五百十万人)、⑧ブッシュガーデン・タンパ(四百十七万人)、⑨シックスフラッグス・グレイト・アドベンチャー(四百万人)、⑩シーワールド・カリフォルニア(三百八十九万人)。

遊園地をチェーン展開している会社の一位はウォルトディズニー社、二位はシックスフラッグス社、三位はシーワールドやブッシュガーデンを持つアンホイザー/ブッシュ社、四位はユニバーサルスタジオを持つMCA社(新社名ユニバーサルスタジオズ社)、五位はキングスアイランドなどを持つパラマウントパークス社。映画制作と関係あるのが三社含まれている。

バーチャリティ社ソフト

私がパックマン

分かりやすいゲームでVR

英国バーチャリティ社(本社レスター、ジョン・ウォルダン社長)がこのほど発表した、VRゲーム機用ソフト「パックマンVR」は、プレイヤーがパックマン自身になりきってこのゲームを楽しむ、というもの。CGで構成され、ドットもコースもキャラクターもすべて立体化されている。

同社VRゲーム機「バーチャリティ2000」シリーズ用の最新ゲームソフトのひとつ。同社VRゲーム機は四十一ヵ国に千四百台出荷されており、七八%のシェアを占めるとのこと。「パックマンVR」はオリジナルメーカー、ナムコからライセンスを受けている。

バーチャリティ社はロンドン株式市場(LSE)上場会社。米国と日本に子会社を持っている。同社はインターネット上のホームページも次のとおり開設している。

http://www.virtuality.com/

「パックマンVR」

AWP機大手メーカー

英国BFM買収

ドイツと英国のオペレーターが

英国の遊技業界と言えば、現金を払い出すギャンブル機のAWP(アミューズメント・ウィズ・プライズ)機が主役だが、そのAWP機の大手メーカーで独立系のベルフルーツ・マニュファクチュアリング社(BFM、本社ノッチンガム、キース・ヒーレー社長)が、ドイツのガーゼルマングループ(ミハイル・ガーゼルマン社長)と英国のオペレーター会社クーニック社(ラッセル・スミス会長)によって一月二日付で買い取られることになった。十二月十六日にそれぞれのトップが話合って決定した。

買収金額は六百八十万ポンド(約十三億六千万円)で、ガーゼルマングループとクーニック社が五〇%ずつBFM社の株式を取得することになる。

BFM社の九六年六月期の売上高は二千三百万ポンド(約四十六億円)、税引前当期利益は百九十万ポンド(約三億八千万円)。七百万ポンド(約十四億円)の負債があるが、これはファイナンスを作り変える。

買収後のBFM社の社長にはキース・ヒーレー氏がそのままとどまる。役員としてミハイル・ガーゼルマン氏とラッセル・スミス氏が加わる。ドイツのAWP機大手メーカー兼オペレーターと、英国最大のオペレーターがバックについたことで、BFM社はこれまで以上に強力になるとともに、ドイツと英国の市場にも影響を与えるもよう。

International Trade Show

Show	Date
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar. 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Leisure & Amusement (Jakarta, Indonesia)	Mar. 20-22
Tokyo game Show (Tokyo, Japan)	Apr. 4-6
Theme Parks & Fun Centers (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
World of Entertainment (Prague, Czech)	May.1-3
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
E3 (Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-26

ロンドン「セガワールド」

料金体系見直し

変則的フリープレイを廃止

セガ社は九六年九月、海外で初の大規模ATPとなる英国・ロンドンの「セガ・ワールド」(約一万平方ﾒｰﾄﾙ)をオープンしたが、利用料金をめぐる不満が多かったため十二月下旬、料金体系を大幅に改訂した。英国の業界誌はこぞってこれを報じた。

「セガワールド」はピカデリーサーカスの近くにある有名なビル「トロカデロ」の七フロアを占める大がかりなAMゲーム施設で、「ビースト・イン・ダークネス」など六つのアトラクションが設けられている(本紙第528号参照)。セガ社は英国でもこれをATPとして位置付けた。

そこで入場料制が採用され、当初はアトラクション利用料を含む入場料が十三歳以上十二ポンド(一ポンドは約二百円)、十二歳以下九ポンドと設定されたが、中にあるゲーム機料金が別料金だと分かった利用客から大きな不満が出て、これもフリープレイにするなど混乱が続いていた。

このため今回料金体系の見直しを行なったもので、入場料とアトラクション利用料、ゲーム機料金は別々だということをまず明らかにしたもの。

そして入場料は二ポンド、アトラクション利用料はそれぞれ一回二―三ポンド、ゲーム料金は通常どおり〇・五ポンド以上とすることになり、フリープレイはなくなった。

ストラトスフィアタワー

コースター再開へ

スピードを速くするなど

米国ラスベガスの大通り沿いに九六年四月オープンしたストラトスフィアータワー(高さ三百五十ﾒｰﾄﾙ)は、頂上に設けられた「ビッグショット」(S&Sスポーツパワー社製「スペースショット」)の人気でも知られるが、ローラーコースター「ハイローラー」のほうはどうなっているのか気にかかるところである。

高さ二百七十七ﾒｰﾄﾙの位置に設けられた世界一高いコースター「ハイローラー」は、「ビッグショット」とともに運転を開始したが、「全然怖くない」という乗客の声に運転されなくなってしまったのである。「コースターは楽しく、そしてわくわくさせるものでなくてはならない」と言う乗客の声は、スピードを上げるなりコースを伸ばすなり改善を要求し、結果として停止させてしまった。

そこで基本設計は変えずに、スピードを二〇%アップし、コースの組合わせを変更するなどして魅力を増強、このほど再スタートすることになったとされている。

話題のマシン

ネオジオ「餓狼」シリーズ6作目

格闘技を高度化

SNK「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」

「ネオジオMVS」ソフト「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から一月二十八日発売となる。

これは同社格闘アクションゲーム「餓狼伝説」シリーズの第六弾で、前作「リアルバウト餓狼伝説」のシステムを基本的に継承しながらバージョンアップしたもの。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

キャラは「リアルバウト餓狼伝説」の十五人に、「餓狼伝説スペシャル」のキャラ四人を加えた計十九人から選択。また前作では三ラインだったバトルラインシステムを二ラインに設定し、奥ラインへ移動しても元のラインに戻ることがなく、対面ラインからの攻撃をガードできるようになるなどライン間の攻撃や移動方法を充実させた。さらに相手との仕切り直しが可能なダウン回避システムや、前作のリングアウトを改良し、より多くの連続技が可能となったコーナーバトルシステムなどを新しく採用している。二人同時プレイ、途中参加も可能。カセットOP価格十一万八千円。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

コナミ、TVバラエティー

ミニゲーム20種

「スーパービシバシチャンプ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、アップライト型TVバラエティーゲーム機「スーパービシバシチャンプ」が十二月十二日発売となった。

これは同社「ビシバシチャンプ」のバージョンアップ版で、ミニゲームを順番にクリアしていくもの。三つの大型ボタン（赤、緑、青の三色あり役割は各ミニゲームの内容によりその都度異なる）を操作する。

ミニゲームが前作の十七種類から二十種類に増えるとともに、ゲームを順番にクリアしていく通常モードに加え、好きなゲームで自由に遊べるモードが選択できるようになった。

ミニゲームはシャープペンシルのしんを出す早さを競う「シャーペン早出し選手権」、数人で爆弾をパスし合う「ゼロになったら大爆発だ！」など多彩。それぞれ決められた条件を満たせばクリア。ライフ制で、持ちライフ数がなくなるとゲーム終了。三人同時プレイ、途中参加も可能。OP価格六十三万八千円。

スーパービシバシチャンプ

バンプレストの定置乗物

人気漫画キャラ

回転式「みどりのマキバオー」

定置回転式乗物機「くるりんらんど・みどりのマキバオー」が、㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、十一月上旬発売となった。

これは漫画「みどりのマキバオー」に登場するキャラの白馬〃マキバオー〃とそのライバルの黒馬〃カスケード〃をデザインしたミニメリータイプ。二頭が軽快なメロディーとともに回転する。

作動停止後キャラクターカードが払い出される。直径百三十五㌢、高さ二百五㌢。ホープのOEM製品。二人乗りでOP価格百十八万円。カードは二千四百枚セットOP価格三万三千六百円。

くるりんらんど・みどりのマキバオー

真砂のアーケードゲーム機

食物をキャッチ

「カニさんのまんぷくだあ！」

真砂工業㈱（本社千葉、真砂幸男社長）から、プライズマシン「カニさんのまんぷくだあ！」が十月下旬以降発売となっている。

これは次々に転がってくる食物をカニに食べさせるというコミカルなゲーム。プレイヤーはカニをデザインしたハンドルで、その前にあるツメを出したカニを左右へ移動させ、傾斜盤面の上部から転がり落ちてくる玉をキャッチしていく。ゲーム終了前になるとフィーバータイムが始まり、キャッチャー部のカニがハサミの開閉を繰り返すので、大量の玉をキャッチできる。

ゲームはタイマー制で、制限時間内に一定数以上の玉をキャッチすると景品カプセル（百㍉）が払い出される。なお景品を払い出さず、リプレイに設定することも可能。残り時間と得点は盤面上部にデジタル表示。OP価格三十九万八千円。

カニさんのまんぷくだあ！

ナムコ「アルペンレーサー2・コンパクト」（本紙前号本欄参照）は、OP価格九十九万八千円で一月三十日発売となる。

話題のマシン

高田工業所製「理想像探偵社」

理想の相手占う

セガ社から乗物「わんぱくフィッシング」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、㈱高田工業所（本社福岡、高田賢一郎社長）製占い機「理想像探偵社」が十一月下旬に、また定置型乗物機「わんぱくフィッシング」が十二月下旬にそれぞれ発売となった。

「理想像探偵社」はプレイヤーの性格を心理テストにより分析し、その結果を人相学に置き換えて理想の相手の顔をCGで作り出すというもの。

心理テストで九問（二択制）に答えると、診断結果を「調査報告書」としてプリントアウト。この「報告書」には診断結果による理想の相手の顔CGとともに、プレイヤーが先に選んだ好みの相手の顔CGも印刷され、そのギャップが楽しめる。このほかプレイヤーの性格、相性の良い相手などのコメントが付いている。

プレイヤーの選択ジャンルは一人用で「恋人」「結婚相手」など五項目、二人用では同性と異性に分かれ、それぞれ二、三項目が用意されている。なお占い内容は日本占術協会の浅野八郎氏の監修によるもの。標準価格百三十万八千円。

「わんぱくフィッシング」は魚釣りをテーマとしたもの。備え付けのリールを巻くと、獲物が釣れる映像がTVモニター（十四㌅）に映し出される。釣れる獲物はタイ、カニ、タコなど多彩。映像に合わせて釣り竿が動く。本体は左右にローリングする。汽笛ボタン付き。㈱ホープのOEM。一人用で標準価格八十一万六千円。

理想像探偵社

わんぱくフィッシング

朝日の「ファイヤーポッポ」

じゃんけん走行

㈱朝日エンジニアリング（本社徳島、佐原十郎社長）から、同社〃じゃんけんポッポ〃シリーズのレール走行式乗物機「ファイヤーポッポ」が、十一月下旬発売となった。

これは同シリーズ「ココロポッポ」（本紙前号本欄参照）の姉妹機種。消防車をモチーフに、オリジナルキャラが帽子をかぶり両手にサイレンを持ち、本体中央は水色のホースを巻いたデザインになっている。

LED表示のじゃんけんでコース変更や周回数増加などの設定ができるなど機能は同じ。車両OP価格六十二万四千円。

ファイヤーポッポ

フェイス初のネオジオソフト

落下硬貨を両替

パズル「エクスチェンジャー」

㈱フェイス（本社東京、金谷龍坤社長）から、「ネオジオMVS」用の落ち物パズルゲーム「マネーアイドル・エクスチェンジャー」が、一月十七日発売となった。

これは同社初の「ネオジオ」ソフトで、上から落ちてくる六種類の硬貨ブロックを組合わせながら、高額の硬貨ブロックへと両替していくというもの。

レバーで画面下のキャラを操作して取りたい硬貨の下まで移動させ、Aボタンを押すとその硬貨が手に入る。次にこの状態で組合わせたい硬貨の下へ移動し、Bボタンを押すとキャラの持つ硬貨が発射されてくっつく。

一円玉が五つ並ぶと五円玉に、五円玉が二つで十円玉に変わり、並べ方により連鎖もある。順に高額貨幣へと両替していき、五百円玉二つを組合わせると画面上から消える。

キャラは八人から選択可能で、キャラデザインには人気アニメを手がけた石田敦子氏を起用。モードは一人用と対戦、練習の三種類。画面が硬貨で埋まるとゲーム終了。カセットOP価格七万八千円。

マネーアイドル・エクスチェンジャー

シンコーデバイス製シール機

コンパクト型で

エイブルから「シールくん2」

㈱エイブルコーポレーション（本社東京、熊谷俊範社長）から、シンコーデバイス㈱（千葉県柏市、宮下敏夫社長）製写真シール払い出し機「シールくん2」が十二月中旬発売となった。

これは名刺とシールを払い出す前作「メイシールくん」のシール機能だけを独立させ、キャビネットをコンパクト化したもの。写真シールは十六分割だが、一カットのシールが約二十九×十九㍉と大きいサイズを使用。フレームは動物や国旗などのデータを内蔵したカセット（交換式）が四本用意され、計六十四種類ある。シールの色彩はカラー、セピアを選択可能。

プリント時間四十五秒。カーテン付きでOP価格八十五万円。シールはロール方式で一枚の単価百二十円。

シールくん 2

全機能不全〈II〉

山川萬里

学校というゲゼルシャフト、教育を目的として教育の達成のために形成されたはずの集団の場において、教育が殆んど不可能な状況がこのところずっと続いている。

他のゲゼルシャフトと同じように（たとえば各省庁、各地方公共団体、各金融機関においても元来人々がその集団に期待していたような役割は、負の形でしか表現されていない）教育機関において、そうならなければならないことは殆んどことごとく否定され、そうあってはならないことは非常に熱心に、しかも執拗に表現あるいは実現され続けている。

この原稿を書いている間においてさえも、法大ではゼミナールのような小人数の授業でも、学生間の私語だけが続きゼミナールが実際には成立しないとか、ゼミナールの発表があたっている学生は発表当日には必ず休む、という記事が毎日新聞にでている。河合雅雄のコメントによれば、ゲバ棒の時代には学生はゲバ棒によって授業にたいする意志表示をしたのだけれども、今では私語を続けることによってなしくずしに授業にたいする不満の意志表示をおこなっているという。なんとでも言えるものである。確かにそういう一面もあるのではあろうが。

一方で、この時代においては教える側もなかなかに負けてはいない。テレクラで未成年者を相手に励んだ人たちは多数いるのだろうが、なかでも教えることを職業にしている人がそういう努力をした場合には、日刊紙の記事に掲載され特別に表彰されることになり、そういう記事はもう珍しくもなんともない状況になってきている。

まだこういう人たちは商品になりきった女性に代価としての貨幣を支払っているのだが、大学で教えている人たちは目の前の女子学生（なかには男子学生を対象に働きかける人もいるそうでなかなかに複雑なことになってしまうが、読売新聞では女子学生だけを問題にしていた）に代価さえも支払わずに威丈高に、なかば脅迫しながらことにおよぶという。

ちょっと前に矢野某なる京大の教える側の人がレイプ事件を起して、告訴した側を逆に告訴したり、挙句の果にはお寺に駆けこんで頭髪を剃ったり、目立つことが好きな性格の人であるせいか、ばたばたしていたが、これは商品として納得して代価をうけとった女性を相手にプレイをした小中高で教えている人たちよりも、ずっと性質が悪い。

この矢野某が所属していた京大出身の女性へのアンケートを読売が載せていて、その数字には驚いたが、この十数年間にわたる女子卒業生の九割が所謂セクハラを京大でうけていて、約三割の女子卒業生は京大でレイプもされているのである。この数字をみると矢野某がばたばたしたのも、ワシだけではないという無念の気持がそうさせたのかしらともおもわれる。

読売だけの記事で、毎日や朝日にはどうしてこのアンケートが掲載されなかったのだろうか、また無実の記事であれば、それこそ矢野某ならずとも読売はその記事の掲載について告訴をうけるはずだが、そういうこともなかった。

鳴門の方でも特に大学名に教育という名称がついている大学で、特定の女子学生を対象に血迷った教育を殊の外熱心におこない、マスコミを賑わせたおじいさんがいた。

まあ要するに教育については多分ごく一部のところを除いて、まったく訳が分らなくなっている。

いじめで自殺する児童がでても、堂々といじめはおこなわれてはいなかったといえる校長がいたりもするのだから。

そこでどうしたらいいのかが問題である。

国民は皆等しく自分が望むような教育を受ける権利があり、その権利をできるだけ保障することを目標として、今のような教育体制が出来あがったのだから、今の学校体系についてはとりあえずそのままにしておく。しかし実状では教育らしい教育が行われていない機関が多く、実際にはある時間の間、児童、生徒、学生を拘束してくれているだけである。丁度保育園とか託児所と同じ機能が果されている。そのことは決りさせたほうがいい。したがって現状の機関にはすべて保育の二文字を冠せるようにする。

たとえば保育文部省、保育東京大学、保育天王寺高校、保育岡山中学校、保育北海道小学校などのように、上に保育を附して当分は現状の教育らしからぬ教育を続ける。

もうひとつ大きな改革としては、保育文部省以下の機関以外の施設については法によってこれをいっさい禁止する。同時に家庭教師も強力な法によって禁止をする。したがって予備校、塾、家庭教師などは存在出来くなる。ただ以下に述べる施設についてだけは唯一の例外とする。

最後にあげることが新しい教育の体系でいちばんの眼目になるものである。

わが国においても国際化に本当についてゆける人が育成されなければならない。同じアジアの国々を見ても、シンガポールなどでは大学を卒業すれば世界中の何処の国においても、その国のビッグビジネスですぐ仕事が出来るだけの能力が養成されているようだ。それだけの能力を保持していることがまず国際人としての第一歩、最低限それだけのことを出来るような人の数がある程度はいなければ、その国の国際化は頼りないものになるであろう。

そこでとりあえずそういう能力を備えることが出来るような教育施設だけは、数を少くおさえて新しく準備する。

二〇〇〇年からこの施設をはじめるようにでもすれば区切りもよく、今からの準備期間としても充分である。

橋本首相でさえ現行のような教科書は必要でないと言っていたぐらいだから、保育文部省系の各大学高校小中校では現行のような下手な検定をした教科書は使用しない。

高校あたりの教育の現状を見る限り教科書は殆んど使用されていない。なぜかといえば、大半の高校では生徒の理解力と教科書の内容とのギャップが大きすぎて教科書が使用出来ない。教師の能力にも問題があるけれども、中学で殆んど教科書を開けたことがない生徒を多数抱えていては、多分どんな神技を用いても教科書通りの授業は出来っこない。

教科書を用いないというのは、今の教科書採択に関連して流出していると言われている政治献金とかのような汚職の芽を摘んでしまうのにも、いいことである。

使用もしない大きく部厚く重い教科書を毎日自宅と学校との間を運搬するのは、全くの徒労である。

〈続〉

FEBRUARY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機―ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	7.32
❷	—	ストリートファイター　EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	6.94
❸	4	まじかるでーと（タイトーFX—1） Magical Date (Taito)	6.39
❹	5	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.08
❺	—	ぷよぷよSUN（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	5.83
❻	9	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.69
❼	15	VSネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	5.63
8	6	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	5.53
9	2	ウォーザード（カプコン） Red Earth [Warzard] (Capcom)	5.50
10	3	デッド・オア・アライブ（テクモ） Dead or Alive (Tecmo)	5.46
11	7	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	5.45
12	11	サムライスピリッツ—天草降臨（SNKネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	5.43
13	10	パズルボブル　3（タイトーF3） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.38
14	12	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.36
15	14	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.00
⓰	17	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.87
⓱	21	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.83
18	16	ステークスウイナー　2（ザウルス／SNKネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	4.82
19	19	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.80
20	20	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	4.79
㉑	25	ティンクルスタースプライツ（ADK／SNKネオジオ） Twinkle Star Sprites (ADK/SNK)	4.63
㉒	24	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.62
㉓	45	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	4.61
㉔	27	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.60
25	22	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.54

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.64
2	2	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	7.59
3	3	GTIクラブ（DX／2P）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	7.56
❹	—	セガスキースーパーG（セガ社） Ski Super G (Sega)	7.44
5	4	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	7.15
❻	—	アルペンレーサー　2（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	7.00
7	5	セガツーリングカー（DX／2P）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	6.54
8	6	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.36
9	8	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On — Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.35
❿	13	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	6.00
⓫	12	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	5.93
⓬	—	クイズドレミファグランプリ　3（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.89
13	10	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.73
14	9	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	5.67
15	14	セガラリー・チャンピオンシップ（DX／2P）（セガ社） Sega Rally Championship (DX/2P) (Sega)	5.53

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.10
❸	4	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.00
❹	5	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.60
5	3	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	—	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	9.83
2	1	ウルトラ電流イライラ棒（SNK） Hazard Zone (SNK)	9.71
3	2	ネオプリント（SNK） NEO Print (SNK)	9.00
❹	—	プリント倶楽部　2（アトラス／セガ社） Printing Club 2 (Atlus/Sega)	8.95
5	3	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.57

英文版業界ニュース

Sega Takes ¥27,000 M Loss For US Home Video

Sega Enterprises Ltd. announced on December 27, 1996, that it would include a loss of ¥23,000 million incurred by Sega of America Inc., CA, and a loss of ¥4,000 million for the disposal of 16-bit home video inventory (total ¥27,000 million) in the fiscal year ending March 1997 as a special loss. Accordingly, Sega sizably revised downward both non-consolidated and consolidated forecasts.

According to Sega, with the end of the home video sales season at the end of 1996, it decided to dispose of the conventional 16-bit home video "Genesis" (Mega Drive) and related products (Mega CD, "32X") on a worldwide scale. This amounts to about ¥7,000 million, of which ¥4,000 million was recorded as a special loss.

The business performance of Sega of America, which has undertaken the marketing of home videos in the North American market, has continued to worsen, incurring a cumulative loss equivalent to US$215.5 million (about ¥23,000 million). As a result, Sega decided to carry out a 100% decrease in capital. The capital recovery schedule is not yet fixed. Of the investment account with Sega Holding USA, the company's holding company in the USA, this new investment in Sega of America is treated as a special loss.

Although the forecast for the fiscal year ending March 1997 was revised sizably downward, both revenue and net income will nevertheless show increases over the preceding year, Sega explains. In the post-revision non-consolidated result forecast, Sega expects ¥360,000 million in revenue, up 4.0% over the preceding year, and ¥5,310 million in net income, up 0.1%. In the consolidated result forecast, Sega expects ¥420,000 million in revenue, up 9.1%, and ¥5,300 million in net income, up 25.9%.

Sanoyas Hishino Meisho Ties Up with Vekoma Int'l

Sanoyas Hishino Meisho Corp., Osaka, officially signed an agreement with Vekoma International B.V., Netherlands, on January 6 for Sanoyas to exclusively sell Vekoma's products in Japan. Accordingly, Sanoyas acquired 10% (about ¥500 million) of Vekoma's stocks. Up until now, Vekoma products have been imported by Sanoyas. From now on, they will be exclusively sold by Sanoyas.

Established in 1926, Vekoma is a worldwide manufacturers of major rides such as roller coasters, and is especially known for its development of suspended looping coasters.

Vekoma has a wide variety of products such as "Boomerang", "Invertigo", "Skycoaster", and "Suspended Sky Flyer". It is also known for having developed the ride of "Jurassic Park the Ride" for Universal Studies Hollywood.

Sanoyas is a manufacturer of ships (64%), as well as amusement park facilities and elevators (36%), and absorbed Meisho in 1991. Along with the current tie-ups, both companies will also proceed with mutual technological cooperation in amusement major ride development.

Sanwa Apologizes To Konami For Infringement

Konami Co., Ltd., Tokyo, has proceeded with legal steps against Sanwa Publishing Co., Ltd., Tokyo, on grounds of copyright infringement. On December 27, 1996, however, Sanwa, admitting its guilt in full, and paid in damages, thus arriving at compromise. Sanwa admitted that, by using characters from Konami's video game software "Tokimeki Memorial" in its adult comic "Tokimeki Album" without permission, it violated Konami's copyright.

In this case, Konami filed on August 20, 1996, an application for a preliminary injunction against Sanwa which ignored the warning, and the Tokyo District Court issued a preliminary injunction against Sanwa on September 17. Thereafter, both companies entered into negotiations and Sanwa decided to totally apologize. In addition to compensation for damages, Sanwa issued a written apology to Konami and publicized its contents in daily newspapers.

Namco Unveils CG Board "System 12"

Namco Ltd., Tokyo, unveiled the new video game software "Tekken 3" and dedicated video "Alpine Racer 2" (Compact Version) at a private show held on January 9. "Tekken 3" uses "System 12", an upgrade of the CG system board "System 11" which was used in "Tekken 2".

"System 11" is a 32-bit CG board for coin-op video utilizing the main board of Sony Computer Entertainment (SCE)'s home video console "Play Station". "System 12" is the result of various improvements made to the "System 11" board. Compared to "System 11", "System 12" features a 50% improvement in both CPU power and image rendering power, and yet remains the same in price.

The polygon processing capacity with "System 12" is 1,500,000 polygon per second. Namco intends to develop "System 12", side by side with the conventional "System 11" series, because "System 12" is purely for coin-op video use.

Data East Moves Its Head Office

As part of its restructuring program, Data East Corp., Tokyo, moved its head office on January 27 to a building owned by the company where the head office had been until March 1991. Since April 1991, Data East has used a rented building.

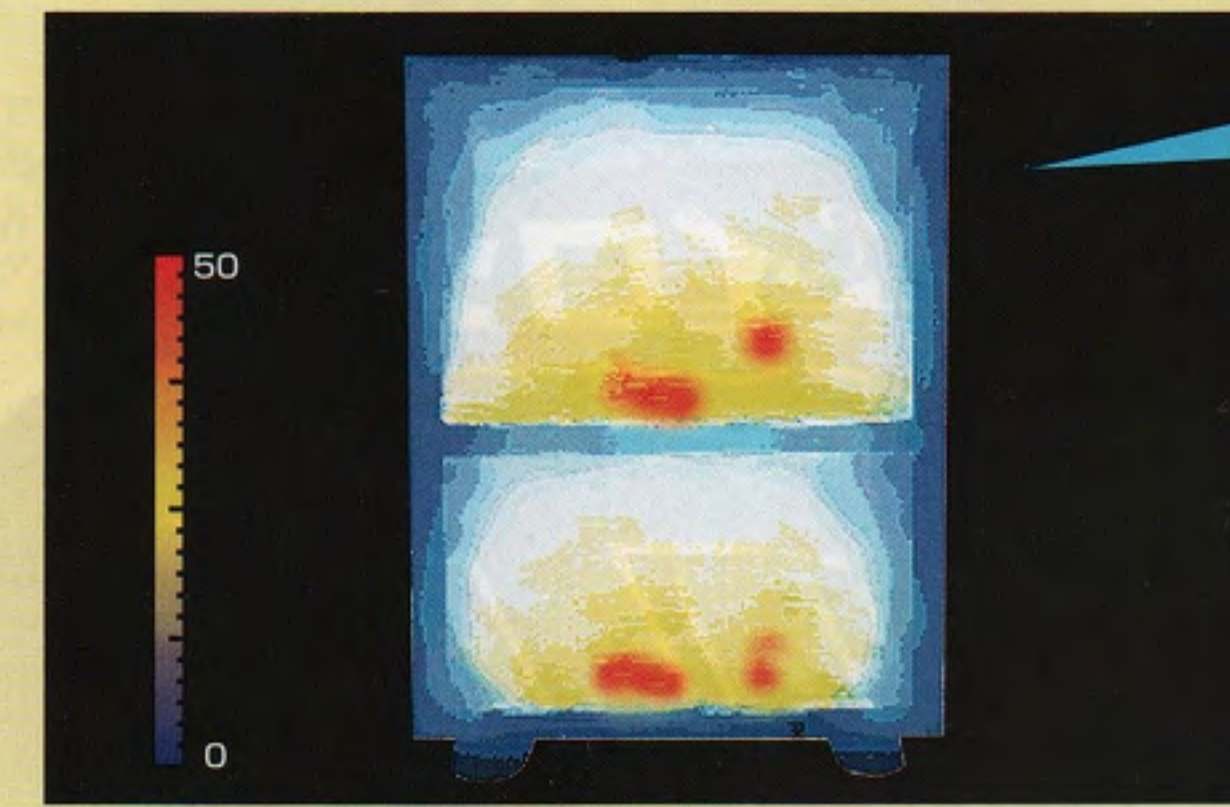
Although Data East is a major video game manufacturer, it has not been blessed with hit games and is currently being restructured. However, its "Stamp Club" exhibited at JAMMA Show last September is proving to be a huge hit and taking many orders. Therefore, the company decided to tie up with Sega, with Data East taking charge of development and Sega of manufacturing and sales. "Stamp Club" has been shipped in Japan from December.

Data East Corp.
4-41-10, Minami Ogikubo,
Suginamiku, Tokyo 167
phone 81-3-5370-0722

Village To Import K&U Used Videos

K AND U (K&U) Co., Ltd., Osaka, has recently announced its tie-up with Village Entertainment, the newly formed joint venture between Village Nine Leisure and Sega Enterprises Co., Ltd., Village Entertainment will exclusively deal in all used coin-op games exported by K&U to Australia and New Zealand.

Those exported by K&U to these markets are used Sega coin-op games and used games from other suppliers not subject to separate exclusive copyright license restrictions. Although K&U has so far supplied the Oceania market through its New Zealand office, it will leave forwarding and all other services to Village Entertainment.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

namco
「ふところ、あたたか。」
50
0
(購入前)
<A店金庫>
鉄拳3
アルペンレーサー2
コンパクト
スピン ザ スピン
パックエイト
パック アドベンチャー
30テスト
セラージュ
ユージン製
ポケットレーサー
ドッカーンマウンテン
くるくるゴジラメリー
(購入後)
<A店金庫>
50
0
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL03-3756-2311(大代)
販売一部 (東京) 〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL03-3756-2311(大代)
(札幌) 〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL011-822-5002(代)
(名古屋) 〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL052-933-6305(代)
販売二部 (大阪) 〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL06-338-3511(代)
(福岡) 〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL092-474-5605(代)
©1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。